



范易昂

游戏音效设计师

- ✉ 18550976135@163.com
- ☎ 18550976135
- in Evan Fan
- 📍 Boston

关于我

东北大学游戏科学与设计专业研究生，专注于游戏音频设计与实现。具备使用 Reaper 进行角色、战斗、UI、环境音与 BGM 设计的项目经验，并能够通过 Wwise 将音频集成至 Unity。曾在多个学生项目与 game jam 中独立负责完整音频内容制作，并参与 QA、playtest 数据整理与反馈撰写，持续提升从声音设计到中间件落地的完整 workflow 能力。

教育背景

Northeastern University

Game Science and Design
2025-2027

西交利物浦大学

Art, Entertainment and
Technology
2021-2025

技能

声音设计 & 集成

- Reaper
- Wwise
- Unity 音频集成
- Soundscape / Ambience 设计
- UI / 战斗 / 角色 音效设计

生产 & 合作

- Playtest 数据收集与反馈整理
- QA 报告撰写
- 跨职能团队协作

其他工具

- Photoshop
- Blender

语言

- 中文
- 英语 (雅思 6.5)

个人网站

+ Evan Fan Game Audio Design

专业经历

Sailing Story | 音效设计师

3D 模拟经营 | 2025.12 - 至今

- 负责项目内整体音频素材的收集、设计与整理，覆盖游戏主要内容所需的音频资产。
- 使用 Wwise 将音频内容集成至 Unity，参与从资源制作到中间件落地的实现流程。
- 设计游戏内 soundscape / ambience，支持场景氛围建立与玩家沉浸感。

ScrollScape | 音效设计师 / QA

2D 平台跳跃解谜 | 2025.11 - 2025.12

- 在 Reaper 中独立制作项目所需核心音频内容，包括角色跳跃、死亡、UI 交互音效及 BGM。
- 参与项目 QA，负责收集与整理 playtest 数据，并撰写反馈报告供开发团队进行版本迭代。
- 在音频设计之外，支持团队通过测试反馈优化玩家体验与交互可读性。

Daddy Gaiden | 音效设计师

2D 动作肉鸽 | 2025.12 - 2026.01

- 在 Reaper 中独立设计并制作完整战斗向音效包，覆盖玩家攻击、防御、位移、技能与脚步反馈。
- 为敌人行为制作近战、远程与治疗类音效，并补充全局 UI 音效，建立较完整的战斗听觉反馈体系。
- 重点关注动作响应、技能区分度与战斗节奏支持。

Summit | 音效设计师/美术

2D 平台跳跃 | 2025.09 - 2025.10

- 独立完成项目整体音效设计，并为关卡环境设计 ambience 与 BGM。
- 通过声音层次支持平台跳跃体验中的节奏、空间氛围与反馈清晰度。
- 同时使用 Photoshop 制作背景美术资产，支持项目整体呈现。

2025 CIGA Game Jam | 音效设计师

- 在限定开发周期内独立完成 2D 解谜游戏《克酥卤》的核心音效设计。

2024 CIGA Game Jam | 策划 / UI 美术

- 主导 2D 像素风回合制游戏的核心机制、关卡与视觉界面设计，并使用 Photoshop 制作 UI 资源，保证风格统一。